

Sylabus przedmiotu

Kod przedmiotu:	A-M19-I-2
Przedmiot:	Projektowanie graficzne
Kierunek:	Malarstwo, jednolite magisterskie [10 sem], stacjonarny, ogólnoakademicki, rozpoczęty w: 2014
Rok/Semestr:	I/2
Liczba godzin:	30,0
Nauczyciel:	Popek Amadeusz, dr
Forma zajęć:	laboratorium
Rodzaj zaliczenia:	zaliczenie na ocenę
Punkty ECTS:	2,0
Godzinowe ekwiwalenty punktów ECTS (łącznie liczba godzin w semestrze):	10,0 Godziny kontaktowe z prowadzącym zajęcia realizowane w formie konsultacji 30,0 Godziny kontaktowe z prowadzącym zajęcia realizowane w formie zajęć dydaktycznych 0 Przygotowanie się studenta do zajęć dydaktycznych 10,0 Przygotowanie się studenta do zaliczeń i/lub egzaminów 10,0 Studiowanie przez studenta literatury przedmiotu
Poziom trudności:	podstawowy
Wstępne wymagania:	Znajomość różnorodnych stylów i koncepcji projektowania graficznego. Student powinien posiadać elementarna zdolność konceptualizacji swoich pomysłów w formie werbalnej i wizualnej. Umiejętności jakie musi posiadać student to: średniozaawansowane posługiwanie się oprogramowaniem pakietu Corel: Corel Draw, Photopaint, oraz pakietu Adobe tj. Photoshop, oraz Illustrator. Student potrafi myśleć twórczo-kreatywnie i nieszablonowo w celu stworzenia oryginalnych projektów z zakresu grafiki projektowej oraz rysunku odręcznego w kolorze lub monochromatycznego. Student potrafi przetwarzać rysunki i prace malarskie wykonane ręcznie tradycyjnie oraz umie przetwarzać wszelkiego rodzaju bitmapy za pomocą programów graficznych i dostępnych filtrów. Biorący udział w laboratorium potrafią przygotować prawidłowo projekt elektroniczny do druku zarówno w biurze poligraficznym jak też na potrzeby offsetu.
Metody dydaktyczne:	• ćwiczenia przedmiotowe • dyskusja dydaktyczna • klasyczna metoda problemowa • korekta prac • objaśnienie lub wyjaśnienie • opis • pokaz • wykład informacyjny • z użyciem komputera
Zakres tematów:	Zadaniem jest wykonanie projektów na szablony, oraz późniejsze ich wykorzystanie poprzez nadrukowanie na powierzchnie ściany lub koszulki etc. Należy stworzyć dziewięć szablonów tematycznych. Każdy szablon powinien móc być użyty do nadrukowania, zarówno jako pozytyw oraz negatyw przy zachowaniu przekazu graficznego i treściowego. Szablony powinny być spójne względem siebie, w zestawie po 3 lub w zestawie składającym się z całości 9ciu spójnych prac. Należy zatem wykonać cykl 9ciu prac postrzeganych jako cykl lub 3ech zestawów zawierających po 3 prace. Szablony mają odnosić się i komentować zjawiska społeczne, albo polityczne, ewentualnie prezentować sympatie lub antypatie studenta (autora) do zjawisk, zachowań społecznych lub jednostki. Projekty zakładają stworzenie syntetycznych prac na tyle uproszczonych, aby dało się je realnie użyć jako szablon uwzględniając ich specyfikę. Dopuszcza się zarówno projekty jenobarwne jak też złożone z trzech kolorów. Projekty mogą, ale nie muszą, zawierać tekst będący dopełnieniem elementu graficznego bądź odwrotnie. Prostota zakłada oszczędność środków przy maksymalnej możliwej ekspresji i przekazie treściowo-graficznym. Istnieje możliwość zborazowania przysłów, sentencji lub wyśmianie przywar i wad lub też niewłaściwych zachowań społecznych. Szablony mogą komentować zarówno wydarzenia polityczne, ale można też stworzyć coś w rodzaju kampanii np. popierającej badania profilaktyczne lub zniechęcanie do nałogów etc. Zadanie nie narzuca z góry treści na jaki temat student ma komentować rzeczywistość, jest o kwestię dobrowolną pozostającą do wyboru.
Forma oceniania:	• ćwiczenia praktyczne/laboratoryjne • dokumentacja realizacji projektu • obecność na zajęciach • ocena ciągła (bieżące przygotowanie do zajęć i aktywność) • praca semestralna • projekt • realizacja projektu • wystawa semestralna
Warunki zaliczenia:	Warunkiem zaliczenia jest zaprojektowanie, wydruk i prezentacja zadań semestralnych oraz oddanie zapisu cyfrowego zrealizowanych zadań. Warunkiem jest również posiadanie wymaganego minimum obecności na laboratorium.

Literatura:	1. "Czemu służy grafika użytkowa", Elis Twemlow, wyd. ABE Dom Wydawniczy. 2. "Design i Grafika dzisiaj", Quentin Newark, wyd. ABE Dom Wydawniczy. 3. "Czym jest Brending" Matthew Healey, wyd. ABE Dom Wydawniczy. 4. "Twórcze projektowanie", Gavin Ambrose, Paul Harris, wyd. PWN. 5. "Człowiek i jego znaki", Adrian Frutiger, wyd. Optima. 6. "Szkół projektowania graficznego", David Dabner, wyd. Arkady. 7. "Kroje i kolory pisma", Timothy Samara, wyd. PWN. 8. "Anatomia projektu", Steven Heller, Mirko Ilić, wyd. ABE Dom wydawniczy. 9. "Typografia książki-podręcznik projektanta", Michael Mitchell, Susan Wightman, wyd. D2D.pl. 10. "Komunikacja wizualna", Bo Bergstrom. wyd.PWN.
Modułowe efekty kształcenia:	01W Student, który zaliczył moduł, zna zasady kompozycji 02W posiada podstawowe wiadomości na temat reguł typografii 03W zna podstawową terminologię z zakresu projektowania graficznego 04W jest świadomy funkcji jaką spełnia grafika użytkowa 05U świadomie łączy narzędzia warsztatu tradycyjnego oraz fotografii i technik cyfrowych w grafice projektowej stosownie do charakteru projektu 06U posługuje się sprzętem analogowym i cyfrowym w celu kreacji, rejestracji i przetwarzania obrazów i realizowania dzieł projektowych 07K jest świadomy ograniczeń wynikających z zasad prawa autorskiego